

**STRATEGI KOMUNITAS PECINTA PERMAINAN TRADISIONAL  
SEBAGAI FASILITATOR PERMAINAN TRADISIONAL BAGI  
ANAK-ANAK**

**(Studi Kasus Pada Komunitas Anak Bawang di Kota Surakarta)**



**Oleh :**

**Cindy Mardatila**

**D0312019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Politik  
Program Studi Sosiologi**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA**

**2016**

## **PERSETUJUAN NAMA PEMBIMBING**

### **STRATEGI KOMUNITAS PECINTA PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI FASILITATOR PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK-ANAK**

**(Studi Kasus Pada Komunitas Anak Bawang di Kota Surakarta)**

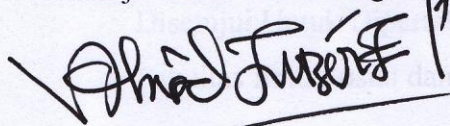
Disusun oleh:

Nama : Cindy Mardatila

NIM : D0312019

Program Studi : Sosiologi

Disetujui untuk Dibimbing oleh:



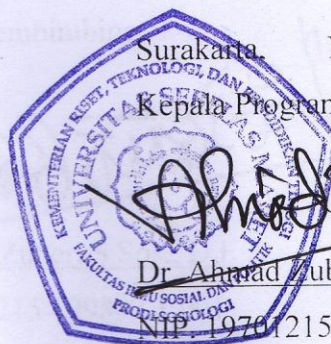
Dr. Ahmad Zuber, S.Sos., D.E.A.

NIP. 19701215 199802 1 001

Surakarta,

November 2016

Kepala Program Studi Sosiologi



Dr. Ahmad Zuber, S.Sos., D.E.A.

NIP. 19701215 199802 1 001

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**STRATEGI KOMUNITAS PECINTA PERMAINAN TRADISIONAL  
SEBAGAI FASILITATOR PERMAINAN TRADISIONAL BAGI  
ANAK-ANAK  
(Studi Kasus Pada Komunitas Anak Bawang di Kota Surakarta)**

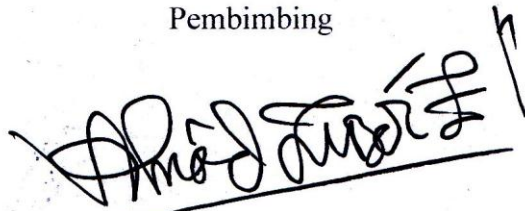
Disusun Oleh:

**Cindy Mardatila**

Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Ujian Skripsi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 4 Oktober 2016

Pembimbing



Dr. Ahmad Zuber, S.Sos., D.E.A.

NIP. 19701215 199802 1 001



**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**

**STRATEGI KOMUNITAS PECINTA PERMAINAN TRADISIONAL  
SEBAGAI FASILITATOR PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK-  
ANAK**

**(Studi Kasus Pada Komunitas Anak Bawang di Kota Surakarta)**

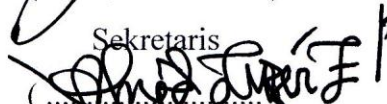
Disusun Oleh : **Cindy Mardatila**

Telah diuji dan dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Ujian Skripsi  
pada hari Jum'at tanggal: 28 bulan Oktober tahun 2016  
dan Dinyatakan telah Memenuhi Syarat oleh Panitia Penguji Ujian Skripsi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Panitia Penguji:

1. Dr. Argyo Demartoto, M.Si.  
NIP. 19650825 199203 1 003
2. Dra. Hj. Suyatmi, M.S.  
NIP. 19520929 198003 2 001
3. Dr. Ahmad Zuber, S.Sos., D.E.A.  
NIP. 19701215 199802 1 001

(  )  
Ketua

(  )  
Sekretaris

(  )  
Penguji

Surakarta, November 2016

Universitas Sebelas Maret  
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik  
Dekan,



Prof. Dwi Astuti Nurhaeni, M.Si

NIP. 196108251986012001

## **SUSUNAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI**

### **STRATEGI KOMUNITAS PECINTA PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI FASILITATOR PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK- ANAK**

**(Studi Kasus Pada Komunitas Anak Bawang di Kota Surakarta)**

Nama Mahasiswa : Cindy Mardatila

NIM : D0312019

Jurusan : Sosiologi

**Ketua** : Dr. Argyo Demartoto, M.Si.

**Sekretaris** : Dra. Hj. Suyatmi, M.S.

**Penguji** : Dr. Ahmad Zuber, S.Sos., D.E.A.

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S.Sos) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.



Surakarta, 30 November 2016

Mahasiswa,



Cindy Mardatila

D0312019

## ABSTRAK

CINDY MARDATILA. D0312019. Strategi Komunitas Pecinta Permainan Tradisional Sebagai Fasilitator Permainan Tradisional Bagi Anak-Anak (Studi Kasus Pada Komunitas Anak Bawang di Kota Surakarta). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2016.

Di Kota Surakarta sangat jarang sekali terlihat ada komunitas yang berdiri dengan tujuan untuk terus melestarikan permainan tradisional. Namun demikian, perlu adanya strategi yang dapat menyokong tujuan, visi serta misi mereka agar dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan segala bentuk strategi yang dilakukan agar dapat terus mempertahankan, melestarikan maupun memperkaya permainan tradisional terlebih agar dapat merubah minat anak-anak untuk lebih mencintai kebudayaannya sendiri. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Fungsionalisme Struktural (AGIL) oleh Talcott Parsons dan Teori Interaksionisme Simbolik oleh George Herbert Blumer. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, studi literatur dan dokumentasi. Informan dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan wawancara, pedoman wawancara, dan observasi. Validitas data dengan menggunakan triangulasi data. Teknik analisa data yaitu dengan model analisa interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya dalam suatu komunitas dibutuhkan suatu strategi khusus agar dapat tercapainya suatu tujuan bersama. Namun tidak dapat dipungkiri di dalam proses tersebut pasti akan ada banyak hambatan yang datang menghampiri, sedang di balik itu tentu juga pasti ada suatu dorongan yang menjadikan Komunitas Anak Bawang ini terus bertahan. Kendati demikian, banyak harapan-harapan baik di dalam maupun di luar, agar Komunitas Anak Bawang ini tetap terus bertahan dan melestarikan permainan tradisional.

Kata Kunci: Strategi, Komunitas Anak Bawang, Permainan Tradisional

## **ABSTRACT**

CINDY MARDATILA. D0312019. The Strategy of Traditional Games Lover Community as Facilitator of Traditional Games For Children (Case Study of Komunitas Anak Bawang in Surakarta). Thesis. Faculty of Social and Political Science. The University of Sebelas Maret, Surakarta. 2016.

We know that it is rare of community that established in order to support and keep traditional game. However, there should be strategy which supports their purpose, vision, and mission to make it accomplished. This study is aimed to describe all kinds of strategy in order to keep, maintain, or enrich traditional game. Additionally, it is done to change the children's interest of loving their own culture. The theories used in this study are Structural Fungsionalism Theory (AGIL) by Talcott Parsons and Symbolic Iterationism Theory by George Herbert Blumer. This research used qualitative methode using approach of case study. The collecting data technique, using interview, obsevation, literature study, and documentation. Informant is choosen using purposive sampling technique. The collecting data used interview, interview guideline, and observation. Data validity used data triangulation. Data analyzing technique used interactive analyses model including data reduction, data service, and drawing conclusion.

The result of this study shown that a special strategy is needed in a community to achieve the goal altogether. But, it cannot be denied that there must be many obstacles come during the process itself. In contrast, there must be a trigger that makes Komunitas Anak Bawang keeps going on. Beside those things, there must be many expectations inside or outside, to make this Komunitas Anak Bawang lives and maintain the traditional game until nowadays.

Keywords: Strategy, Komunitas Anak Bawang, Traditional Games



## **MOTTO**

*“Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun. Karena yang menyukaimu tidak butuh itu dan yang membencimu tidak percaya itu”*

(Ali bin Abi Thalib)

*“Bersabarlah dalam penantian mu. Berdoa lah dalam diam mu. Karena tulang rusuk itu tidak akan pernah tertukar”*

(-ukh.ym-)

*“IF BETTER IS POSSIBLE GOOD IS NOT ENOUGH”*

(Darmawan Silver)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Sebagai tanda bukti hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga saya persembahkan karya kecil ini kepada Mama dan Papa tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang dan cintanya untuk saya, terlebih yang tidak pernah terputus doa yang selalu dipanjatkannya kepada Allah SWT dan selalu berusaha memberikan kebahagiaan yang tidak bisa terbalaskan. Semoga langkah ini menjadi langkah awal untuk membuat Mama dan Papa bangga serta bahagia.

Aamiin

Teruntuk Kakak serta Adik tercinta yang senantiasa mendoakan, menyayangi dan mendukung saya baik suka maupun duka, baik senang maupun susah untuk terus dapat bersama-sama.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya penulisan dan penyusunan skripsi penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ahmad Zuber, S.Sos., D.E.A. selaku Kepala Prodi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta serta selaku pembimbing yang penuh kesabaran dengan rela menyediakan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Ibu Prof. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, M.Si
3. Rektor Universitas Sebelas Maret, Bapak Prof. Dr. Ravik Karsidi, M.S.
4. Ibu Dra. Hj. Suyatmi, M.S selaku Pembimbing Akademik yang hingga saat ini sudah membimbing dan *mensupport* saya.
5. Dosen-dosen Prodi Sosiologi yang telah mengajarkan berbagai ilmu dan pengetahuan tentang ranah sosial dan politik hingga menjadikan saya faham akan teori-teori sosiologi.
6. Keluarga besar Komunitas Anak Bawang yang telah menerima saya untuk dapat bergabung serta mendukung dan membantu dalam memberikan berbagai informasi yang saya butuhkan.
7. Papa saya Yohandes Hasan dan Mama Sri Ermita yang tidak pernah lelah mendoakan serta mendukung saya untuk terus bersemangat dan tidak putus asa dalam menuntaskan skripsi ini.
8. Kakak saya Yomi Fauzan yang selalu senantiasa mendoakan dan *mensupport* saya dari jauh, dan memberikan banyak nasehat yang tentunya berguna bagi masa depan saya.
9. Adik saya Andita Mutiara yang senangtiasa memberikan doa, kasih sayang dan dukungan yang tulus.
10. Untuk Mbak Viarka, yang telah membantu dan mempermudah saya bertemu dengan dosen pembimbing.

11. Untuk sahabat-sahabat saya April, Nabila, Dyah, Hanni, Silmi, Andica, Farah, Ayuen yang selalu dapat meluangkan waktunya untuk dapat berkumpul sejenak bersilahturahmi.
12. Untuk sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan *mensupport* saya Ayu, Silvi, Farah, Astrid, terutama untuk Andex dan Dicky yang tidak pernah mengeluh untuk saya repotkan serta berusaha meluangkan waktunya untuk dapat mendengarkan berbagai keluhan kesah saya.
13. Untuk teman-teman yang baru saja saya kenal, Ifada, Detti, Diani, Andin yang selalu bersama-sama saling *mensupport* untuk tetap terus berjuang menuntaskan skripsi ini.
14. Untuk kakak-kakak yang mendampingi saya selama proses pengerjaan skripsi yang tidak pernah lelah untuk terus *mensupport* dan mendoakan saya agar tidak menunda-nunda menuntaskan skripsi ini. Mas Santoso, Mba Putri, Mba Gabby, Mba Nisa, Mba Suci, Mba Ayu, Mba Rosel, Mba Nisa, Mba Juleha, Mas Eddi, Mas Verry, Mas Noshima, Mas Danni, Mba Anin, Mba Risa, Mba Erna.
15. Untuk Mba Amiec, teman sekaligus kakak bagi saya yang telah *mensupport*.
16. Untuk teman sejawatku (Wulan dan Dyah), yang telah membantu di akhir-akhir hendak sidang, terima kasih banyak.
17. Untuk Fera, Kiky dan Andy teman tergokil dan terjahat yang selalu *membully* saya di kala ada kesempatan selama 2 tahun ini, namun mereka lah yang selalu ada untuk saya.
18. Untuk teman-teman Prodi Sosiologi satu angkatan dan satu perjuangan, tetaplah bersemangat agar dapat meraih kesuksesan setinggi mungkin.
19. Segala pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Surakarta, 4 Oktober 2016

Cindy Mardatila



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas ridho dan hidayah-Nya yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan terselesaikannya karya skripsi yang berjudul “**Strategi Komunitas Pecinta Permainan Tradisional Sebagai Fasilitator Permainan Tradisional Bagi Anak-Anak (Studi Kasus Pada Komunitas Anak Bawang di Kota Surakarta)**”. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Besar kita Muhammad SAW yang telah menyampaikan jalan petunjuk kebenaran yang hakiki.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah khasanah keilmuan bagi penulis sendiri dan bagi pembaca.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Surakarta, 4 Oktober 2016

Cindy Mardatila

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
SUSUNAN TIM PENGUJI SKRIPSI .....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
MOTTO .....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
UCAPAN TERIMA KASIH .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR BAGAN .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR MATRIK .....	xxi
DAFTAR SINGKATAN .....	xxii
GLOSARIUM .....	xxiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	 <b>8</b>

A. Definisi Konsep .....	8
1. Permainan Tradisional .....	8
1.1. Pengertian Permainan Tradisional .....	8
1.2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional .....	9
1.3. Manfaat Permainan Tradisional .....	10
2. Komunitas .....	11
2.1. Pengertian Komunitas .....	11
2.2. Bentuk-Bentuk Komunitas .....	13
3. Strategi .....	15
4. Fasilitator .....	17
5. Anak .....	19
B. Batasan Konsep .....	20
1. Permainan Tradisional .....	20
2. Komunitas .....	21
3. Strategi .....	21
4. Fasilitator .....	21
5. Anak-Anak .....	22
C. Penelitian Terdahulu .....	22
D. Landasan Teori .....	28
1. Teori Fungsionalisme Struktural .....	28
2. Teori Interaksionisme Simbolik .....	32
E. Kerangka Berfikir .....	36

### **BAB III METODE PENELITIAN ..... 38**

A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian .....	38
1. Deskripsi Lokasi .....	38
2. Waktu Penelitian .....	39
B. Jenis Penelitian .....	40
C. Populasi dan Sampel .....	41
D. Data dan Sumber Data .....	42
1. Jenis Data .....	42

a) Data Primer .....	42
b) Data Sekunder .....	42
2. Sumber Data .....	42
a) Informan .....	42
b) Peristiwa atau Aktivitas .....	42
c) Gambar .....	43
d) Dokumen dan Arsip .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	43
1. Wawancara .....	43
2. Observasi .....	44
3. Studi Literatur .....	44
4. Dokumentasi .....	44
F. Validitas Data .....	44
G. Teknik Analisis Data .....	45
H. Profil Informan .....	46

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 47**

A. Hasil .....	47
1. Deskripsi Komunitas Anak Bawang .....	47
a. Sejarah Berdirinya KAB .....	47
b. Manfaat Permainan Tradisional .....	48
c. Tujuan KAB .....	48
d. Motto KAB .....	48
e. Visi dan Misi KAB .....	48
f. Nama Akun dan Alamat .....	48
g. Susunan Pengurus KAB .....	49
h. Kajian Dolanan yang Sudah Ada .....	49
i. Kumpulan Permainan Tradisional .....	50
j. Penelitian yang Pernah Dilakukan .....	52
k. Kegiatan yang Sudah Dilakukan .....	52
l. Bekerja Sama dengan Instansi .....	53



2. Keadaan Permainan Tradisional di Kota Surakarta .....	54
3. Fungsi Permainan Tradisional .....	61
4. Strategi Komunitas Anak Bawang .....	66
5. Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Internal .....	70
6. Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Eksternal .....	75
1) Permainan .....	75
2) Anak .....	81
3) Orang Tua .....	89
4) Masyarakat .....	93
7. Keberlangsungan Komunitas Anak Bawang .....	97
B. Pembahasan .....	98
1. Strategi Komunitas Anak Bawang melalui Fungsionalisme Struktural (Talcott Parsons) .....	98
2. Strategi Komunitas Anak Bawang melalui Interaksionisme Simbolik (George Herbert Blumer) .....	102
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>107</b>
A. Kesimpulan .....	107
1. Keadaan Permainan Tradisional di Kota Surakarta .....	107
2. Fungsi Permainan Tradisional .....	108
3. Strategi Komunitas Anak Bawang .....	108
4. Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Internal .....	109
5. Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Eksternal .....	109
6. Keberlangsungan Komunitas Anak Bawang .....	112
B. Implikasi .....	113
1. Implikasi Teoritis .....	113
2. Implikasi Metodologis .....	114
3. Implikasi Empiris .....	115
C. Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1	Pelaksanaan Penelitian.....	40
Tabel 4.1	Kajian Dolanan yang Sudah Dilakukan.....	49
Tabel 4.2	Macam-Macam Permainan Tradisional.....	50
Tabel 4.3	Kerja Sama dengan Instansi.....	54

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berfikir.....	38
Bagan 3.1	Teknik Analisis Data Interaktif.....	46
Bagan 4.1	Susunan Pengurus Komunitas Anak Bawang.....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Anak-anak dan KAB yang asyik bermain gobag sodor.....	54
Gambar 4.2	Seorang Anak yang lihai bermain engklek.....	56
Gambar 4.3	Kakak dan Adik yang asyik bermain bakiak.....	58
Gambar 4.4	Seorang Anak yang mencoba bermain egrang.....	62
Gambar 4.5	Dua anak yang tampak bergembira bermain dakon.....	63
Gambar 4.6	Peneliti ikut mengajarkan Anak bermain egrang.....	68
Gambar 4.7	Peneliti bersama KAB dan beberapa Guru dan anak Murid....	70
Gambar 4.8	Anak bermain egrang Batok.....	77
Gambar 4.9	Permainan-permainan yang diperjualbelikan oleh KAB.....	79
Gambar 4.10	Peneliti saat ikut bermain dakon.....	81
Gambar 4.11	Dua Anak yang sedang bermain gasing bambu.....	82
Gambar 4.12	Dua Anak yang sedang bermain Lompat Tali.....	83
Gambar 4.13	Peneliti saat wawancara dengan salah satu Orang Tua di CFD	89
Gambar 4.14	Saat KAB berkolaborasi dengan Sahabat Kapas, Solo Mengajar,	95

Forum Anak Surakarta



## **DAFTAR MATRIK**

Matrik 4.1	Keadaan Permainan Tradisional.....	61
Matrik 4.2	Fungsi Permainan Tradisional.....	66
Matrik 4.3	Strategi Awal Komunitas Anak Bawang.....	69
Matrik 4.4	Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Internal.....	74
Matrik 4.5	Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Eksternal (Permainan).....	80
Matrik 4.6	Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Eksternal (Anak).....	88
Matrik 4.7	Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Eksternal (Orang Tua).....	93
Matrik 4.8	Faktor Penghambat dan Pendorong dari Segi Eksternal (Masyarakat).....	97
Matrik 4.9	Keberlangsungan Komunitas Anak Bawang.....	98

## DAFTAR SINGKATAN

<b>KAB</b>	: Komunitas Anak Bawang
<b>CFD</b>	: <i>Car Free Day</i>
<b>RT</b>	: Rukun Tetangga
<b>PAUD</b>	: Pendidikan Anak Usia Dini
<b>RHI</b>	: Rumah Hebat Indonesia
<b>GAPAI</b>	: Gerakan Peduli Indonesia Inklusi
<b>AGIL</b>	: <i>Adaptation, Goal Attainment, Integration, Latency</i>

## GLOSARIUM

**Kearifan Lokal:** Segala bentuk kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama (secara turun-temurun) oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka.

**Kebudayaan:** Semua hasil karya, cipta, dan rasa masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabadikan untuk keperluan masyarakat.

**Permainan Modern:** Permainan modern adalah permainan visual yang tercipta di zaman sekarang dan dimainkan menggunakan alat canggih. Suatu permainan yang diakses melalui media elektronik dan bersifat gambar visual bukan nyata.

Permainan modern dibagi menjadi 3, yakni :

- 1) *Video Games = PC games , Console games*
- 2) *Hanheld Games = Smartphone games , Portable games*
- 3) *Online Games*

